

## (総合イラストレーション科)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち実務教員による授業	授業時間数	うちシラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	360					
講義	イラストリアル解剖学	60					
実技	イラストレーションⅠ	120	○	120			
実技	イラストレーションⅡ	120	○	120			
演習	ドローイングⅠ	120					
演習	ドローイングⅡ	120					
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
実技	コミックイラストⅠ	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅠ	120	○	120	☆	120	
実技	フォトグラフィー	60	○	60			
実技	イラストレーションⅢ	120	○	120			2021年度より開始
演習	ドローイングⅢ	120					2021年度より開始
実技	コミックイラストⅡ	120	○	120			2021年度より開始
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120			2021年度より開始
実技	ビジュアルコミュニケーションⅠ	120	○	120			2021年度より開始
講義	キャリアデザイン	120					2021年度より開始
演習	3DCGⅠ	120	○	120			2021年度より開始
演習	WebデザインⅠ	120	○	120			2021年度より開始
実技	アニメーションⅠ	120	○	120			2021年度より開始
講義	デザイン概論	120	○	120			2022年度より開始
実技	イラストレーションⅣ	120	○	120			2022年度より開始
実技	デザインリテラシーⅢ	120	○	120			2022年度より開始
実技	ビジュアルコミュニケーションⅡ	60	○	60			2022年度より開始
演習	3DCGⅡ	120	○	120			2022年度より開始
演習	WebデザインⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	アニメーションⅡ	120	○	120			2022年度より開始
実技	キャラクターデザイン	120	○	120			2022年度より開始
実技	総合イラストレーションゼミ	180	○	120			2022年度より開始
総授業時数		3,600		2,640		120	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2020

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	デザインリテラシー I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	縄手 和弘			
授業概要	<p>制作物の目的意識をしっかり持った上で、「グラフィックデザイン基礎」「色彩と配色」「構成と文字」の学びます。サムネール&amp;ラフスケッチをしっかり描かせながら、それを元にコミュニケーションをとり、制作物の完成度を上げていきます。アイデアから始まり、ラフ設計に基づいた素材づくりをし、伝えたい情報を見える化する(言葉/形態/色彩/質感)を理解させ、視覚伝達するために必要な「造形力」「表現力」を養ってもらうことを目指します。イラストレーション科ならではの絵が描けるスキルと、グラフィックデザインを融合させる事で、デザインにビジュアル(絵)がいかに重要かを学びながら「モノづくりは楽しいなあ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させる流れで授業進行します。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となります。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	授業内容ガイダンス/グラフィックデザインとは・・・	
	2	グラフィックデザイン基礎	●目的を正しく伝える/形編	お題
	3		平面構成の考え方/円・三角・四角/レイアウトの演出手法/点・線・面	
	4		伝えたい情報を見える化する/ビジュアルコミュニケーション表現	
	5		質感の考え方/レイアウトの演出手法	お題
	6		伝えたい情報を見える化する/形態表現(平面・立体)	
	7		●目的を正しく伝える/色彩編	お題
	8		色の心理効果/色が使えるメッセージ/配色のポイント/配色の技法	
	9		伝えたい情報を見える化する/色彩表現(4C・2C)	お題
	10		印刷のしくみと性質	
	11		●目的を正しく伝える/構成編	お題
	12		書体のイメージと構成/和文欧文文字の構造・基礎知識	
	13		伝えたい情報を見える化する/文字表現	お題
	14		タイトル・本文のスタイル/文字組	
	15		半期のまとめ	
後期	1		●商品開発&販促オリエン(コンセプトワーク)	商品企画(支給)→パッケージD→販促計画→売場ツールD→広告D ワークフロー説明
	2	●パッケージデザイン(キャラクター開発)	※企画を支給(キャンディーのパッケージ開発から販売促進計画へ)	
	3	(キャラクター開発)	情報整理→アイデア→キャラ開発(ビジュアル)→レイアウト→文字組	
	4	(商品ロゴ開発)	パッケージ用キャラクターの作成	
	5	(レイアウト)		
	6	(ビジュアル作成)	立体パッケージの作成	
	7	●販促計画(キャンペーン)	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	
	8	(キャンペーン)	キャンペーン内容計画	
	9	(ビジュアル作成)	販促用ビジュアルの作成	
	10	●売場ツールデザイン	メインボード/スینگPOP/腰ポスター/売場イメージビジュアルの作成	
	11	●交通広告デザイン	駅貼りB0ポスター/B3中吊り広告の作成	
	12			
	13			
	14			
	15	●プレゼンテーション	1年間のまとめ	
評価方法	課題提出日、時間に遅れたら"D" 60点以上の生徒(発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点) 60点+40点			
テキスト参考書				

2020

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	イラストレーションⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	倉口 環			
授業概要	カリキュラムコンセプト：イラストレーションにおいて表現方法の手段である「画材」を基礎的に学びます。画材一つ一つの特性を生かし、表現の幅を広げ、描画力を身につけます。前期授業内容：前期は画材の本質を丁寧に習得していきます。描くことによって、画材を画面に置いた時の表情効果を体験させていきます。後期授業内容：前期で学んだ画材をより効果的に使い分けることが出来るよう強化します。より多彩な表現力、個々の世界観を身につけるよう目指します。			
授業計画	回数	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	年間スケジュール、画材の特性について。予習：色鉛筆の表現方法を制作	クロッキー帳、鉛筆、色鉛筆
	2	色鉛筆の演習①	「果物」を描く（表現の重なりを習得する）	ケント紙、色鉛筆、鉛筆、練消しゴム
	3	色鉛筆の演習②	作業継続	
	4	色鉛筆の演習③	作業継続／講評	
	5	ペンの演習①	「顔」を描く（タッチを習得する）	ケント紙、ペン、鉛筆
	6	ペンの演習②	作業継続	
	7	ペンの演習③	作業継続／講評	
	8	水彩絵具の演習①	「星空」を描く（単純な表情の中の表現を習得する）	水彩紙、水彩絵具、パレット、筆セット、筆洗、鉛筆
	9	水彩絵具の演習②	作業継続	
	10	水彩絵具の演習③	作業継続／講評	
	11	パステルの演習①	「動物」を描く（グラデーション、シルエットの表現を習得する）	ケント紙、パステル、鉛筆、カッター
	12	パステルの演習②	作業継続	
	13	パステルの演習③	作業継続／講評	
	14	マチエール①	アクリル絵具の具でマチエール作り（表現の工夫を習得する）	ケント紙、アクリル絵具、パレット、筆セット、筆洗
	15	マチエール②	作業継続	
後期	1	アクリル絵具の演習①	日本をテーマに描く（前期で学んだマチエールを取り入れる）	パレット、筆セット、筆洗、鉛筆
	2	アクリル絵具の演習②	作業継続	
	3	アクリル絵具の演習③	作業継続／講評	
	4	画材効果の演習①	2つの同じイラストをそれぞれ違う画材で描き効果を比べる	ケント紙、各自選択した画材、鉛筆
	5	画材効果の演習②	作業継続	
	6	画材の組み合わせ演習①	2種類の画材を選択し組み合わせ「街並み」を描く（空間を習得する）	
	7	画材の組み合わせ演習②	作業継続	ケント紙、模写資料、各自選択した画材、鉛筆
	8	画材の組み合わせ演習③	作業継続／講評	
	9	模写の演習①	模写のモチーフを選び各自選択した画材で描く	
	10	模写の演習②	作業継続	
	11	模写の演習③	作業継続／講評	
	12	自由課題①	各自テーマを決め、2種類以上の画材を選択して描く。下絵作り（各自の世界観を引き出す）	ケント紙、クロッキー帳、各自選択した画材、鉛筆
	13	自由課題②	作業継続	
	14	自由課題③	作業継続	
	15	自由課題④	作業継続／講評	
評価方法	出席日数、授業内容の理解度、課題評価			
テキスト 参考書	資料持参、プリント配布			

科目名	デジタルスキルⅡ				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	山口 真理子				
授業概要	<p>&lt;目標・目的&gt;          前期：Adobe illustratorの基礎を一通り学び、ペンツール・図形ツールを使いこなす。とにかくトレース!!!          後期：Adobe illustratorを使って自分の作品が作れる。画面設計ができて、入稿データまで作れるようにする。</p> <p>&lt;授業構成&gt;          1. 提出課題 2. 授業内演習 3. ドリル（前期は図形ドリルとベジェドリル・後期は作画ドリル40+トレースドリル10）</p> <p>&lt;提出課題&gt;          前期：好きなアーティストをトレースする          夏期課題：イラスト50カット          後期：1. A4ポスターの入稿データをつくる+ロック画面にリサイズ 2. オリジナルステッカーの入稿データをつくる</p>				
授業計画	回 数	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	オリエンテーション &超基礎	自己紹介・授業内容の説明・ファイル名のつけかた・保存・配布ファイルの受取、データコピーの方法（USB扱い方） イラレを起動してみる イラレでできることを知る ●演習1：個人カルテにテキスト入力	通年：PC一式（USBも） 筆記用具 授業専用のノート（スケッチブック）	
	2	イラレ入門 図形で絵を描く	新規ドキュメント設定 インターフェイスの見方 選択ツール/ダイレクト選択ツール/ズームツール/図形ツール/パスファインダ ●図形ドリルから3点（レベル1：月・ひょうたん・ダイヤ）		
	3		パスファインダ2/カラーパネル/線/回転/変形/繰り返し/シアール/リフレクト/整列パネル ●図形ドリルから3点（レベル2：おひさま・ピザ・ハート）		
	4	イラレ入門 ペンツールで絵を描く	<描画演習>直線/連続直線/パスの修正/表示倍率を変えながら/表示位置を変えながら/キーとの連携一覧 ●ベジェドリルから3点 <機能解説>レイヤーパネル基本/ロックと非表示		
	5		<描画演習>曲線を描く/ハンドルの扱い方/連続した曲線を描く/切ったりつなげたり/クローズパスとオープンパス ●ベジェドリルから3点 <機能解説>ガイド/グリッド/定規の表示/プレビュー表示とアウトライン表示 ●ベジェドリルから3点		
	6		<機能解説>グループ化/重なり順/グラデパネル/グラデツール/透明パネル/スウォッチパネル/スウォッチに登録		
	7		スキャン〜トレース/アートボード/土台データをつくる		
	8		トレース：クオリティアップのコツ（アンカーポイントの数/構図を考える）		
	9		トレース：クオリティアップのコツ（トーンを合わせる/細かく描くところと大胆に描くところ）		
	10		トレース：スピードアップのコツ（ブラシの作り方）		
	11	前期課題の制作	トレース：スピードアップのコツ（パターンの作り方）		
	12		進行チェック 全体のレベルを見て全体へのフォロー		
	13		提出準備：出力〜断裁 レーザープリンタとインクジェットプリンター/トンボの役割を体験		
	14		作業日		
	15		講評・投票・提出 夏期・後期課題の出題		
後期	1	A4ミニポスター 入稿データつくる + スマホのロック画面に 展開	座学：ポスターにするときのかわいいレイアウト紹介 後期課題のおさらい ラフチェック	通年：PC一式（USBも） 筆記用具 授業専用のノート（スケッチブック）	
	2		基本：入稿データの作り方/土台データの作成		
	3		クオリティアップのコツ：文字とタイトルも絵の一部 手書きの素材をパス化する（Photoshopとi		
	4		クオリティアップのコツ：テキストをのせる/マスク（Photoshopとillustrator）		
	5		クオリティアップのコツ：段落組で背景のコマをつくる/		
	6		クオリティアップのコツ：色の置き換え/カラーコントロール		
	7		作業日		
	8	講評・投票・提出 最終課題の出題			
	9	オリジナルステッ カー	最終課題の概要おさらい/ラフチェック		
	10		ラフチェック		
	11		ラフチェック		
	12		スピードアップ・クオリティアップのコツ：パスのオフセット		
	13		質問募集		
	14		お悩み解決		
	15		講評・投票・提出		
15			講評・投票・提出		
評価方法	各課題を点数化+ドリルの達成&クオリティ+出席率				
テキスト 参考書					

2020

区分	必修	対象	I部SIL科1年
----	----	----	----------

科目名 **ドローイング I**

開講期 前後期 時間数 3H

講師名 いたう みちろう

**授業概要**

時間をかけて調子をつけていくデッサンと違い、短時間の描写で瞬間的にモノの形を捉え、表現する力を養います。より全体的な構造や動勢を捉えることを重視します。人体の全体或部分、動物や植物、日用品など、さまざまなモチーフを描くことによって、それぞれが自分なりの人物表現や造形(絵画、マンガ、イラスト等)表現を自在にできるようになることを目指します。また量をこなし、反復的に練習することによって特定のモチーフに対する苦手意識をなくしていくことも目的の一つです。

※クロッキー帳1(8号もしくはB3、木炭紙サイズ)or クロッキー帳2(MもしくはLサイズ)鉛筆、練ゴムは毎回使用。その他の持ち物については随時指定。写真使用の回は資料の写真、画像を用意。

**授業計画**

回数	主題・目的	概要	持参物
1	クロッキー	授業内容の説明、人物クロッキー(立ちポーズ)	クロッキー帳3号、鉛筆、パス等、練ゴム
2		立ちポーズ2 立ちポーズの特徴と性差の特徴	
3		手	
4		足	
5		座りポーズ(椅子、あぐら、体育座りetc)	
6		アクションポーズ(動きのあるポーズを短時間5分、3分で)	
7		顔(さまざまな表情をさまざまなアングルで)	鏡、クロッキー帳MもしくはLサイズ、
8		花を描く(写真使用) さまざまな形の花を描く	資料の写真
9		動物を描く(写真使用) 犬、猫など	
10		動物を描く(写真使用) 鳥、魚など	
11		日用品(スマホ、ペットボトル、帽子、腕時計、ペンケース等)	
12		コスチューム1(スーツ、制服、浴衣など)	衣装
13		静物(楽器、やかん、チェーン、観葉植物、牛骨、石膏等)	
14		モノと人の組み合わせ(楽器を弾く、ドアと人…等)	
15		日常動作(スマホ、パソコン、飲む、食べる、読書) 講評・まとめ	

**前期**

**後期**

1	クロッキー	二人ポーズ	
2		筋肉、骨格、身体	
3		暗室(部屋を暗くしライトを当てる。影を捉える練習。人物と石膏)	ペンライト
4		手2(何かを持っている、手を組む、握手等)	
5		足2(さまざまな靴)	
6		生き物(写真使用) 虫、カニ・エビ、タコ・イカ、貝、クラゲ	
7		乗り物(写真使用) 車、自転車、バイク、飛行機、舟、ヘリコプター	
8		建物(写真使用) 家、高層ビル、学校、マンション、城、等	
9		年齢差・体形差の表現(写真使用) 幼児～高齢者、痩せ～太、	
10		横になるポーズ 寝っ転がる、仰向け、うつ伏せ等	
11		さまざまなコスチューム2 スーツ、制服、伝統衣装、コスプレ?	衣装
12		室内表現(一部写真使用) 教室、リビング、カフェ、コンビニ等	
13		顔2(写真使用) さまざまな年齢、人種、民族等の顔	
14		ポーズクロッキー 5分、3分、1分ポーズを大量に	
15		40分人物画 講評・まとめの話	

**評価方法** 出席・課題、取り組み方で評価。課題については、より全体的に形・構図、動きが取れているかなどを見ます。ただし、あまり上手い下手や個々の完成度にこだわらず、のびのびと線を引くいろいろな描き方を試してください。

**テキスト**

**参考書**